

# Swift Desafios

# Agenda de Contatos

## EQUIPE 1 E 2

- Um contato possui nome, telefone e email.
- A agenda deve conter métodos para adicionar um novo contato e remover um contato pelo nome e editar um contato já adicionado.
- A agenda deve ter um método de buscar os contatos que possuem no nome uma palavra.
- A agenda deve ter um método para listar os contatos ordenados por ordem alfabética.

# Sistema Bancário

## EQUIPE 3 E 4

- Um banco possui uma coleção de contas bancárias. Um banco pode criar e deletar uma conta bancária.
- Uma conta deve possuir um número identificador único, um titular e saldo.
- Deve ser possível lista todas as contas com suas informações.
- Deve ser possível realizar as operações de transferência, saque e depósito.
- Operações de saque e transferencia dependem do saldo disponivel na conta.
- Operações de transferência possuem uma conta de destino.

# Aluguel de Casas

## EQUIPE 5 E 6

- Uma casa possui endereço, cidade, quantidade de quartos e preço da diária.
- Adicionar e Remover casas.
- Listas toda as casas.
- Buscar casas pela cidade, pelo número de quartos e preço.
- Calcular o orçamento de uma casa dada um número de dias.
- Calcular o orçamento de uma casa dado um data de inicio e uma data de fim.

# Fila de Hospital

## EQUIPE 7 E 8

- Existem três tipos de pacientes: idoso, criança e adulto. Os idosos têm maior prioridade e os adultos têm menor prioridade.
- Um paciente possui nome, tipo e numero da senha.
- O hospital tem três filas de espera.
- Seu programa deverá implementar as seguintes operações:
  - Chegada de paciente: O paciente deve entrar na menor fila de espera do momento.
  - Atendimento de paciente: no atendimento, um paciente é chamado. Deve ser chamado o paciente com maior prioridade que está na maior fila. O programa deve informar o nome e senha do paciente que foi atendido.
  - Desistência: o programa pede a senha do paciente e ele deve ser removido da fila onde se encontra.

# Loja de Jardinagem

## EQUIPE 9 E 10

- Sistema que gerencia a compra de produtos numa loja de jardinagem.
- Um produto de jardinagem possui um id, nome, categoria (fertilizante, adubo, semente, planta) e preço por grama.
- O sistema deve ter um método de listar todos os produtos com suas informações.
- O sistema deve ter um método de buscar produtos por categoria.
- O sistema deve ter um método de adicionar uma quantidade de produto para o carrinho de compras.
- O sistema deve ter um método de listar os produtos no carrinho e o total da compra.